Kits de Piratas: 8 mares

Piratas, navios, ilhas desertas e portos secretos recheiam o mundo de 8 mares, esse cenário se passa num local equivalente a terra no auge da pirataria e das expansões marítimas, um local onde a magia é rara e o rum não!, porem apesar disso o material encontrado aqui pode ser usado em outros cenários, em 8 mares o mundo é dominado pelos humanos e não existem outras raças inteligentes, mas você pode adaptar todo o conteúdo de acordo com o seu desejo, nesse primeiro livro as classes desse cenário adaptadas a 3d&t, o material aqui encontrado foi desenvolvido por J.Nailor do blog Mesa3D&T e não pode ser comercializado, visite o blog para encontrar mais conteúdo sobre 3D&T e Tormenta.

Pagina **Conteúdo**

Pirata Espadachim

Esse destemido lutador se joga no fervor da batalha em busca de sangue, sua espada e suas habilidades de luta são suas amigas e nunca o abandonam, como todos piratas esses fora-da-lei buscam tesouros abordo de navios, e nesses navios passam a maior parte de suas vidas, o mar é a casa desses aventureiros e como tal eles já estão familiarizados com as gélidas noites no porão fétido da embarcação e os dias escaldantes sobre o convés enquanto trabalham, ganancioso estão sempre em busca de mais riqueza e poder, são encontrados explorando os mares em busca de navios pra roubar, ilhas para saquear e portos para tomar um bom rum e procurar uma boa acompanhante, pois não é só de aventura que se vive.

Custo: 2
Restrições: nenhuma
Vantagens: Arena (H + 1 em navios), F+1, Ataque Múltiplo e Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Crime por apenas l ponto
Desvantagens: Má Fama
Pontos de Vida: Rx6
Pontos de Magia: Rx4

Pirata Pistoleiro

O cheiro da pólvora queimada é seu aroma favorito, principalmente quando a bala que saiu de sua arma agora reside nas tripas de seu inimigo, essa é a vida de um pirata pistoleiro, ele foca seu poder em armas de fogo de diversos tipos, dês das mais simples pistolas até os gigantes e desengonçados canhões, passando pelos mosquetes, escopetas e tudo mais que tiver pelo meio, sempre carregando uma quantidade de pólvora, sua maior despesa e as vezes um problema pois ele fica vulnerável a danos por fogo devido sua baixa segurança, com a mira aprimorada e a precisão de poucos, eles fazem grandes estragos no campo de batalha, ou no caso no convés de algum navio, em uma taverna ilegal ou em alguma ilha esquecida, os piratas pistoleiros carregam dúzias de armas, sempre preparadas para fazer um grande estrago em que se opor a ele.

Custo: 2
Restrições: nenhuma
Vantagens: Arena (H + 1 em navios), PdF+1 , Tiro Carregavel e Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Crime por apenas l ponto
Desvantagens: Má Fama, Todo dano recebido por fogo multiplicado por 1.5
Pontos de Vida: Rx4
Pontos de Magia: Rx6

Pirata Fanfarrão

Pelos mares ou pelas tavernas, no porão do mais podre dos barcos ou nas maiores naus, em todos os lugares se encontram tais aventureiros, aventureiros esse que buscam a liberdade, e não há modo mais fácil de obter liberdade do que trabalhando num navio pirata, fazendo o que lhe der vontade, podem não ser tão especializados em determinado tipo de combate, mais sua espada afiada e sua pistola polida lhe garantem diversidade, embora muitos os subestimem por não ter tantas preocupações e viver sorrindo e bebendo.

Custo: 2
Restrições: nenhuma
Vantagens: Arena (H + 2 em navios), Adaptador, Aparência Inofensiva, Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Crime por apenas 1 ponto
Desvantagens: Má Fama
Pontos de Vida: Rx5
Pontos de Magia: Rx5

Pirata Capitão

Todo tripulação precisa de um líder e todo o barco de um capitão, quem opta por essa vida, e arrisca comandar um bando de sanguinários não pode ser uma pessoa qualquer, um bom capitão tem que impiedoso com seus inimigos, tem que ser firme com seus aliados e acima de tudo tem que esta certo das próprias capacidades, um capitão é quem fica com a maior parte dos tesouros... e do trabalho, e ele que tem que descobrir onde e quando estar, comandar um navio por todo oceano não é uma tarefa fácil e muito menos segura.

Custo: 3
Restrições: nenhuma
Vantagens: Arena (H + 2 em navios), Adaptador, Escolha um entre: F+1, PdF+1 ou R+1, Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Crime por apenas l ponto
Desvantagens: Má Fama
Pontos de Vida: Rx6
Pontos de Magia: Rx5

Bruxo do Mar

As cartas e os búzios que sempre carregam lhes dão o conhecimento sobre o futuro e o passado, porem só um bruxo poderoso pode ver com nitidez e precisão o emaranhado da linha do tempo, no entanto nunca se deve subestimar o poder de tais misteriosas pessoas, quando sua carne apodrecer no porão de algum navio e seus ferimentos queimarem como brasa você rezara pelos poderes quase divinos de cura de tais indivíduos e suas ervas milagrosas, se tornar inimigo de um bruxo do mar pode não ser uma boa idéia, porque sua alma pode ganhar um passeio direto e sem volta para as profundezas do abismo.

Custo: 2
Restrições: nenhuma
Vantagens: Arena (H + 2 em navios), Sobrevivência no Mar gratuitamente; pode comprar Crime por apenas l ponto
Desvantagens: Má Fama
Pontos de Vida: Rx3
Pontos de Magia: Rx6